







Valendia Knights of the Peace LICENSE BOOK



Group 【主たる組織】

バレンディア国内に存在する主な団体

VKP (Valendia Knights of the Peace) バレンディア治安維持騎士団

バレンディア国内の 治安を維持する組織

バレンディア治安維持騎士団は、通常その名称である "Valendia Knights of the Peace"の頭文字を取って "VKP"と呼ばれている組織。 バレンディア国議会の直では、 がレンディア国議会のでは、 に所属し、任務によっては、 をとしまったが、 をとしまったが、 をといくつかなたり、 などいくている。 でおり、エージェントへ、 はそれの職務のスシャリストで構成されている。





所属人物

重犯罪者処理班=アシュレイ・ライオット/ジャン・ローゼンクランツ 情報分析班=キャロ・メルローズ

【VKP义須】

重犯罪者処理班(リスクブレイカー)

VKPの中でも最も危険を伴う任務を 主とするエリート集団

リスクブレイカーとは、バレンディア治安維持騎士団の重犯。 罪者処理班、及びそこに所属するエージェントたちの通称である。リスクブレイカーは原則として単独捜査を前提とし、 治安維持を極度に脅かす重犯罪もしくは国家機密に関わる重要事件の処理において、主に身体的な危険にごらされる戦闘 を伴う任務を遂行する。ときには、国外の犯罪者組織に対しての長期にわたる潜入捜査も行うという。そのため、任務遂行中に命を落とすものも少なくなく、生選率は実に30%を下回るともいわれている。よって、リスタブレイカーに求められるのは、いかなる任務、いかなる状況においても常に冷静さを失わず、己の腕や武具を信じて勇往邁進できる強靭な身体と心なのである。





Order of the Crimson Blade 聖印騎士団クリムゾンブレイド

法王庁直属の圧倒的な 兵力を持つ騎士団

バレンディアの法王庁直属の印 騎士団で、正式名称は"聖印" という。バレンディア国してが かいう。バレンディア目して対立 かいう。バレンディアをは が、またカルト教団メレンい かいる。邪教はするに対対立してカン る。邪教はするためののないが、 とした教祖シドニーを追い、 した教祖シドニーを追い、 した教祖シドニーを追い、 したアモンデンスターン





所属人物

騎士団長=ロメオ・ギルデンスターン 神官=グリッソム/デュエイン 騎士=サマンサ/ニーチ/ティーガー

Mullenkamp メレンカンプ教団

預言者シドニー率いる カルト集団

預言者であるシドニー・ロス タロット率いる、魔都レアト 魔都レアを拠点とするカルト集 団。また、バルドルバ公爵の は大きれた。メレンカッたたの 金原が公爵本人であったなな、っ う一説もあるかのごとない。 係を断ち切るかのごとない。 でのかは定邸で何かを探してのかは定邸で何かを探している 一は公爵がで何かを探している ではしいがあるとの噂もある





Character [登場人物リスト]



Sydney Losstarot

自称アンドニー・ロスタロット

年齡:不詳

所属にメレツカンプ教団

カルト集団メレンカンブを率い る若きカリスマ、公爵邸占拠事 件でアシュレイに深手を負わさ れ、魔都レアモンデに潜伏する。 終末論を語る自称預言者は数 多いが、シボニーだけは別格。 他人の過去を言い当でたり、 心を読むといった能力を実 際に操るのだ。だが、そく の力をどのように手に入 れたのかは謎である。 地下迷宮で再びアシュイ レイと対峙したシドニ 一は、アシュレイを狩り 人、自分を兎と例え、ゲームを 楽しむかのような素振りすら見 せる。アシュレイを翻弄する、 シドニーの真意とは果たして 何であろうか…





Callo Merlose

本名:キャロ・メルローズ

年龄:23歳

所属:VKP/情報分析班

カルト教団や宗教的テロリズムの情報分析を専門としており、若いながらもその的確な解析能力は、他の分析官からも一目置かれている。アシュレイが公爵邸やレアモンデに潜入する際に協力、記録では、ワイン貯蔵庫でアシュレイと別れた直後消息を絶っているが…



Jan Rosencrantz

本名:ジャン・ローゼンクランツ

年龄:20代後半

所属: VKP/重犯罪者処理班

公爵邸からレアモンデへ直行した アシュレイをサホートするため、 VKPが派遣したもう1人のリステ ブレイカニ。また、レアモンデに 関する調査を極秘で進めていたた め、シドニーの"力"に関する知 してシドニーの"力"に関する 識はアシュレイより豊富である

Duke Bardorba

バルドルバ公爵

年齡:64歳 所属:-

先のバレンディア国内における内戦を終結させた英雄の1人。元老院の中で、もっとも発言力があったが、現在は健康を理由に引退している。歴史の闇を司るフィクサーでもある。



Josiah Bardorba

本名:ジョシュア・バルドルバ 年齢:4歳 所属:一

バルドルバ公爵が晩年にもうけた子で、公爵にとっては"魂"と呼べる程大きな存在。しかし、公爵邸占拠事件の際、ハーディンの手で魔都レアモンデへと連れ去られてしまう。

John Hardin

本名:ジョン・ハーディン

年齢:29歳 所属:メレンカンフ教団

「離れた場所の出来事を見る」力を持っている、メレンカンプの主要人物。シドニーをリーダーとするメレンカンプだが、2人の関係は上官と部下というよりも、戦友、同輩といった趣だ。



Stage [捜索現場]

25年前の大地震により都市機能を失った史上最悪の魔都

魔都・レアモンデ



最盛期には5000人以上の人々がこの都に暮らしていたが、 25年前の大地震によって

2000年余の歴史に幕を下ろすこととなる。 この悲劇の大都市は、災害の爪痕が侵入者を拒み、 今もなお崩壊時のままの姿で放置されている。 なぜなら、そのときにできたクレバスと渦潮によって、 完全に外界から分断されてしまっているからだ、

完全に外外から分断されてしまっているからた, さらに、地上部分は地震により複雑化し、

かつて修道僧たちが生活のために石を切り出していた地下には 洞窟が果てしなく広がり、街自体が巨大な迷路と化している。

【魔都レアモンデ】

市街地に関する調査報告書より

レアモンデ (一部の者から "魔都" を冠して呼ばれる)へは、海沿いにあるワイン貯蔵庫から侵入する。現在確認されている限りでは、ここが唯一の入り口。階段を下りた先は、薄暗い部屋がいくつも複雑に配されている地下通路が続く。以前より噂されているとおり、地下は迷路になっていた。また、ここにはレアモンデに眠る特異な"力"が作用していることは間違いない。説明しきれない不可思議なものがいくつも存在しているのだ。特筆すべきは、支えがないのに浮かぶ足場。これなどは、レアモンデの持つ"力"と大きく関わっていると思われる。さらに、この地下通路には無数のモンスターが潜んでいるので、相応の装備を心得ないと深手を負うだろう。この長い地下通路を抜けると、レアモンデの市街地へと辿り着く。その街並みは、栄華を誇った当時の面影を今なお残しており、目前にそびえ立つ時計塔は時を刻み続けていた。一見穏やかな雰囲気だが、ここも地下通路同様、危険な場所に変わりはない。地上もまた、日が蒸れると間が支配する場所となるからだ。





Device 【危機回避の備え】

行く手に待ち受ける設備や障害の知識

様々な仕掛けを活用し 張り巡らされた罠を回避せよ

レアモンデ内部には、数々の 仕掛けや罠が待ち受ける。そ の中には、体力を回復できるも のもあれば、ダメージを受ける ものもあるのだ。リスクブレイ カーたるもの、それらを正確に 見極めて、探査を遅滞無く進 めねばならない。



ペンタグラム



今までの行動を記録する魔法陣

青く揺らめく階炎を放つヘンタグラム。これは、レアモツデに眠る。かかの1つらしい不思議を魔法陣だ。この上に立つと、今までの行動を書き記し記録できるという。

宝箱



レアモンデに放置された宝箱

誰が残したかは定かではないが、今 も人知れず眠る宝箱。中にはどのよ うな貴重品が収められているのか?



持ちぎれないアイテムを保管する

ペンタグラム付近に時たま置かれている太型の箱。この中に、持ちされなくなったアイテムを保管しておくなったアイテムを保管しておくことができる。また、これもレアモンデの眠れる"力"なのかどこのコンテナからでも出し入れが可能だ。

トラップ



古のいたずらか……

レアモンデ内部には、維が仕掛けた のか様々なトラップが配置されてい る。これらトラップを発見するには 踏むのが一番たが、道具の「千里眼 晶」や魔法の「マーク」を使えば、 安全に発見することができる。

トラップの一例

【デスヴェイバ】物理系直接攻撃トラップ。 強烈な酸性の蒸気が吹き出す 【イラプション】火系直接攻撃トラップ。 足下から炎が吹き上がる

【フリーズ】水系直接攻撃トラップ、足下から強烈な冷気が吹き上がる 【ガスト】風系直接攻撃トラップ突風がカマイタチ現象を起こす

【テラスラスト】上系直接攻撃トラップ。元素を結晶化させて打撃を与える

【サンクチュエリ】 神聖系直接攻撃トラップ。 聖なる力を宿した閃光が放たれる

【ディアポロス】暗黒系直接攻撃トラップ。間の力を宿した閃光が放たれる

【ポイズンハネル】足下から毒ガスか噴出し、「毒」状態にする

【ハラライズバネル】足下から麻酔ガスが噴出し、「マヒ」状態にする

【カースパネル】地面に封印されていた悪霊が放たれ、「呪い」状態にする

【ヒールパネル】大いなる神・フォルトゥーナの御力により体力を一定値回復

【キュアパネル】あらゆるステータス異常を完全に回復

行く手を阻む扉や壁を突破せよ

道中に待ち受けているのは、様々な仕掛けや罠だけではない。結界によって封印された扉や、遙か高みまで屹立した岩壁に突き当たることもあるのだ。己の頭脳と肉体を駆使し、これらの障害を突破して任務遂行を目指して欲しい。



扉



鍵やスイッチを利用する扉もある

通常、扉は普通に開けることができる。ただし、扉の中にはロッタされたものもあり、解除する方法としてスイッチを操作する、結界を破る、部屋のモンスターを全滅させるなど色々なハターンが存在するのだ。

壁や高台



ジャンプや足場を使って乗り越える

壁や高台などは、ジャンプ後によし登ることでクリアすることが可能。 きちに高い場所へは、ギューアを足場に利用して進むのだ。 突き当たり だをあきらめず、 工夫を凝らして前進すること。

キューブ



各所に残されたギューブ

ジャンプでも届かない高台があったら、まずは部屋を見回すこと。そこにキューブがあったら、足場としてしたったるからだ。キューブには主に以下の3つの活用法がある。必ず体得しよう。

動かす



重ねる



足場として利用すると き、1つでは低すぎる こともある。その場合、 もう1つキューブを重 ねることで足場を高く できるのだ。

破壊する



善通の木箱や枠付きの 木箱は、バトルモード のときに壊すことがで きる。 邪魔な木箱は、 壊して排除しよう。

動させることができる。この他、転がしたりがったとで移動させた。 この他、転がしたりがした おいる キューブももいる。 尚、半個分でも出ってな点に注意。

持ち上げることで、移

・ 部屋を出るとキューブの位置は元に戻る

もしも、キューブの移動や破壊に失敗したら、慌てずにその部屋 から一旦外に出ること。再び入り直せば、キューブの位置は元に 戻っているのだ。これも、魔都の眠れる"力"がなせる技なのだ。

Battle【戦闘の手引き】

モンスターに対峙したときの様々な心得

攻撃&防御のためのバトルアビリティ

攻撃時に発動するチェインア ビリティ、防御時に発動する ディフェンスアビリティを総 称して"バトルアビリティ" という。これらはタイミング 良く繰り出すことによって、 戦略の幅を大きく広げること ができる戦闘の基本技だ



入手方法



発動に成功し経験値を蓄積する 攻防に限らす、アビリティの移動に 成功すると経験値が得られる。この 経験値が所定の値になると、新しい アビリティを思い出せるのだ。入手 時はかくやかのアビリティから違へ るのて、自身のハトルスタイルを考 慮して選択するのが良い。

タイミング



もっとも重要な発動のタイミング

チェインアビリティはその名のごと く、何回でもチェイン(繋ぐ)させ ることが可能だ、タイミングの表示 を「ON」にしておけば、さらにチェ インしやすくなるだろう。

バトルアビリティの効果的な組み合わせ

●パワーとスピードを兼ね備えた敵と戦う場合 パワー対策として、まずパラライズハルスでマヒさせ、攻撃 自体を封じてしまう。当然、ヘヴィショットは必須。最後に、 ナミングクロウで「しびれ」させ動きも封じてしまう。もし チェインがうまくいかないのなら、インパクトガードだけは 成功させたい。

効果的なバトルアビリティの組み合わせ例

■チェインアビリティ ■ディフェンスアビリティ

・バラライズバルス ・インハクトガード

・ヘヴィショット・・・・ダメージリフレク

・ナミングクロウ

●廠法攻撃を多用してくる敵と戦う場合

魔法対策には、ダルネスバインドで沈黙させる方法と、マインドアサルトでMP自体にダメージを与える方法がある。へヴィショットは、大ダメージを与えるには必須。防御に関しては、相手の使ってくる魔法の属性に合わせた属性ダメージ軽減アビリティを。多数の属性魔法を使ってくるのなら、レジストマジックが好ましい。HPに余裕があれば、マジックリフレクも効果的だ、

効果的なバトルアビリティの組み合わせ例

■チェインアビリティ
■ディフェンスアビリティ

マインドアサルト各種属性ダメージ軽減アビリティ

・ヘヴィショット・マジックリフレク

ダルネスバインドレジストマシック

武器を使い込みブレイクアーツを入手せよ

武器には、その系統ごとに固有技が存在する。その名は

"ブレイクアーツ"。敵を一撃で仕留めるほどの威力を誇るが、自らのHPを消費して繰りり出すため、いかに使いどころを見極めるかが活用の鍵となる。特定種の武器を使い込むに憶から呼び覚まされる



武器別ブレイクアーツの一例

◆ダガー系

【名称】特徵

【號気弾】気合いを剣の切っ先に集中してダメーシを与える

【影縫い】負の力を利用しダメージを与えると共に「マヒ の効果

◆ソード系

【製帛双重突】超音速の振り下ろしによるソニックブームが敵を刻む

【黒斬破】闘気を刃に込めて打撃を与えると共に「毒」の効果

◆ロングソード系

【壊人弾】剣の波動で相手の体内の生命を削ぎ落とす

【雷電轟爆波】雷をその刃に呼び打撃を与えると共に「マヒ」の効果

◆アックス&メイス系

【ミストラルエッジ】横一文字に真空の刃を放ち、対象にダメージを与える 【氷牙疾風烈】瞬時に氷結させて打撃を与えると共に「しびれ」の効果 ◆ヘヴィアックス系

【ベアクラッシュ】振り下ろされた斧から閃光が走り敵にダメージを与える 【煉猴麎人斬】煉漿の亡霊を呼び出し衝撃を与えると共に「のろい」の効果

◆スタッフ系

【爆炎打】火薬が破裂したように爆炎を天高く噴き上げる

【リスクブレイク】強烈な突きで衝撃を与えると共に自分のリスクを減らす

◆ヘヴェメイス系

【ボーンクラッシュ】 猛烈な衝撃波を放ち、対象の骨を打ち砕く 【退雷爆裂打】 電撃をまとった衝撃波を放と共に「しびれ」の効果

◆ スピア系

【ルインハーツ】 明えをその槍の切っ先に集中させてダメージを与える 【アサルトスフィア】かまいたちを起こしてダメージを与えると共に、 相手の武器や防具の能力をダウンさせる

◆クロスボウ系

◆巻

【紅蓮掌】周囲の閼気を掌の上に集め、対象にぶつける

【眩暈脚】相手の邪気をはね返して打撃を与え「しびれ」の効果





呪文書を使用して魔法を修得せよ

魔法は、遙か昔に存在したと言われる伝説の能力。だが、 レアモンデではこの神秘の力が現在も確かに存在するのだ。

呪文書入ま



宝箱や敵から呪文書を入手

魔法の呪文が書かれている書物を、一般的に"グリモア"と呼び、発動時の効果によって4タイフに分類される。まずはこの"グリモア"憲宝箱やモンスターなどから入手する。

呪文書使用



道具として呪文書を使用する

入手した"グリモア"を道具として 使用することで、魔法を発動させる。 当然、その効果は"デリモア"によって異なっている

魔法修得



使用した呪文書に書かれた魔法を修得

"クリモア"を使って魔法が発動されると、失われていた力が蘇り、使用者にその力が宿る。修得後は、MPを消費することでいつでも使用可能となる。

各種魔法の一例

◆ウォーロック…ダメージを与えることを目的とした攻撃魔法

【ソリッドショック】物理系攻撃。強烈な衝撃波を放ちダメージを与える

【ライトニングボウ】風系攻撃。雷の矢を放ちダーメジを与える

【ファイアボール】火系攻撃。灼熱の炎の弾をぶつけダメージを与える

【ヴァルカンランス】土系攻撃。鋭利な火山弾を放ちタメージを与える

【アクアブラスト】水系攻撃。冷気を超高速で放ちダメージを与える

【スヒリットサーシ】神聖系攻撃。光の精霊を放ちダメージを与える

【デスラプトヘイン】暗黒系攻撃 苦痛の呪いを放ちダメージを与える

◆シーアルジー…傷を負った体を癒す回復系魔法

【ヒール】対象の傷を癒すことでHPを回復

【リストレイション】戦争の神・ベルムの加護によって、マヒ」を回復

『アンチドー元】海の神・アムニスの加護によって、毒,を回復

【ブレノシング】愛の女神・アモールによって、「呪い」を回復

◆ソーサリー…様々な効果をもたらす補助魔法

【ハーキュリアン】対象のSTRを一定時間増加

【インライテン】対象のINTを一定時間増加

【インビゴレイト】対象のAGIを一定時間増加

【プロテクト】対象のウエホンや防具の性能を一定時間増加

【サイレントスヘル】対象が一定時間魔法が使えないようにする

【アンロック】箱や扉などの鍵を解除 ただし、バズルや結界等によって

閉じられているものには無効

【マータ】マッフに仕掛けられたトラッフを一時的に視認できる

◆エンチャント…武具の属性を変化させる属性魔法

【アナライシス】対象のHPやMPなど各種パラメータを分析

『【ルフトアタッチ】ウエボンの属性を一定時間「風系」に変える

【スパークアタッチ】ウエホンの属性を一定時間 火糸」に変える

【ソイルアタノチ】ウエホンの属性を一定時間「上系」に変える

【フロストアタッチ】ウエホンの属性を一定時間「水系」に変える

武具の装備変更や各種道具を利用せよ

アイテム活用に長けているかどうかが生死を分かつことも ある。鍛え上げられた武具、豊富なグリモアや消費アイテムを所持していても、宝の持ち腐れとなることもあるのだ。

装備



数々の武具を使いこなす

武器には、シールド(物理・魔法防御力がア・フ)が装備可能な片手持ちと、非常に高い攻撃力が期待できる両手持ちの2タイフある。バランス重じで被なりする。は状況に成立でで、数別を見極めながら装備替えを実行していきたい。

道具の利用



消費アイテムやグリモアを使う

体力が減ったとき、ステータス異常に 陥ったときなどは、相応の道具を使う ことで状態の回復を行うことができ る。また、"グリモア"を使い各種魔 法を発動して対応することも可能だ。

並べ替え



カテゴリーによって任意にソートする

武具や道具を選択すると表示される項目の1つにソートがある。これは、アイテムをタイフや総数、材質などによって並び替えられる項目。内容は各カテゴリーによって異なるが、自由に設定できるので利用したい。

戦闘時に役立つ応用知識



●ディフェンスアビリティを 使いこなす

ディフェンスアビリティは、攻撃を受ける瞬間に発動することで、愛けるダメージの軽減やダメージを弾き返すといった効果が得られる。ただき単発のみ。初心者ならば、オブシッのタイミングの表示を「ON」にすると良い。



●特定の武器の

スペシャリストを目指す

各種族ごとに武器を使い分けることが重要だが、特定種の武器を複数用意することで、プレイタアーツを次々とX手することが可能となる。ただ関雲に戦っているだけでは、強力なプレイケアーツなど入手することはできないのだ。



■エンチャントの魔法を駆使して攻撃の幅を広げる

魔法の中でも重宝するのが、エンチャトの魔法。これは、主に武器の はたを変化させる魔法なのだかくこれに 時するモンスターの弱弱点を突効でくれる が可能となるため、非常に有効関を有利に進めたい。 使用できる武具や道具のあらゆる蘊蓄

武具を鍛錬し道具を使いこなすべし

VKPに所属するエージェントとして、自ら使用する武器や防具、道具についての最低限の知識は抑えておかねばならない。武器であれば、その成長や製作過程、系統やハーツなどがそれにあたる。また、防具や道具についても同様に、系統やそれぞれの使い道を把握することによって、より任務をスムーズに遂行できるはずだ。己の腕と経験のみを信じて邁進するのも一典だが、レアモンデに出現するという伝説のモンスターたちは一筋縄ではいかない。以下に記載した情報を有意義に活用して、日々研鑚して欲しい。



武具による強さと素早さへの影響

「強さ」は直接相手に与えるダメージ量(防具の場合は相手から受けるダメージ量)に影響する。基本的には、武器であればよりレアな材質の、より強いブレードをパーツに使用する程、組み上がった武器の強さは上がる。また「素早さ」は攻撃命中率、あるいは回避率に影響を与える。どんなに強い武器や防具でも、攻撃が当たらなかったり、全く回避できないのでは意味がない。ただし、装備によって素早さを飛躍的に改善することは難しい。極端に低くならなければ良しとしよう。尚、最終的な「強さ」と「素早さ」は、武器だけではなく防具と自分自身の「強さ」「素早さ」を全て合計したものになる。

『武具の種族・属性・タイプの考慮

ある程度「強さ、があるにも関わらす与える、ダメージが少なかったり、愛けるダメージがつない場合は、装備の「種族」「属性」「タイプ」を見直してみよう。基本的に「種族」「属性」の値は、特定の相手を攻撃したり、攻撃を受けたりすることで上下する。また武器の「タイフ」は、組み立てる「グリップ」部分に影響を受ける。武器であれば最強万能型を作り上げるのが理想であるが、ホイントを終って



数種類の武器を用意する方がより現実的であろう。例えば、以下のような3本を持ち 歩き、敵に合わせて使い分けるといった具合だ。この他、魔法を中心に闘って行く ならば知性 (INT) を重視した方が良いし、さらに万全を期すならRISK もうまく調 節していくべきだろう。 尚、ここに上げた例はあくまでヒントにしか過ぎない。ワ ンランク上のリスクブレイカーを目指すなら、自分なりの方法論を確立して欲しい。 「持む歩く武器の一例

- 多くのモンスターに有効な切断系の片手剣。獣・人間系に強く鍛えておく
- 2 アンデッド・ファントム系に強いダガー。出来れば神聖属性も上げておく
- 堅いウロコを持つドラゴン系に貫通系の槍。さらにドラゴンを攻撃し続けることにより、対ドラゴン属性をアップ

より強い武具を手に入れるために

●「ファクトリー」を理解する

武具の組み立ておよび修理は、レアモンデ内部に点在する「ファクトリー」と呼ばれる場所でのみ可能だ。ここで特に注意しなければならないのは、ファクトリーによって組立て可能なパーツの材質が異なるということである。例えば、シルバー製のダガーを手に入れたからといって、すぐに解体してはいけない。近くにシルバー製パーツの組立てが可能なファクトリーが無ければ、せっかくのレアパーツも宝の持ち腐れとなってしまうかれば、せっかくのレアパーツも宝の持ち腐れとなってしまうか

らだ。入手した武器を解体する場合は、今行くことの出来るファクトリーで再び組み立て可能かどうかを確認しよう。また、ファクトリーでは手持ちの武器・防具を合成することも可能である。不要なパーツ等は積極的に合成していきたい。



●武器を成長させるポイント

チェインアビリティによる連続攻撃は、たとえぞれが100回 チェインしたとしても、最初の1回目だけが経験値として加 算される。つまり、1回の通常攻撃と100回のチェイン攻撃で は、どちらも得られる経験値が同じなのだ。武器を成長させ るならば、通常攻撃を多用する方が早く強力な武器ができあ がるというわけだ。ちなみに、変動したパラメータは、解体 後もプレードに継承されることも追記しておく。

器先 WEAPON

すべての武器は"ブレード(刃)"と"グリッフ (柄)"と呼ばれる2つのパーツから成り立 つ。武器の系統は全10種類。戦闘を繰り 返しダメージポイント (DP) が無くな ると、攻撃力は激減してしまうが、自ら の巻を武器とすることも可能だ。





タガーを

最大でも30cm程の短剣 軽く扱い易 いため、素早い動作で連続攻撃できる のが強み。また、切断、背通系プレー ドともに充実いるから、その能力を引 き出せるグリッフをチョイスしたい、

射程 好些力 命中奉 攻坚速度 シールド

攻整速度

3/ -- 1/ K

命中率

* **** ****

装備可能



ソード系

片手で扮える剣 総合バランスに優れ、 様々な状況に対応可能、その多くは切 断系だが、中にはレイピア等の貫通系 も存在する。アシュレイがレアモンデ 潜入時に装備しているのもソード系だ

射程 ++

对处力 *** 命中率 ****

装備可能

ロングソード系

両手で扱う大剣。その重さゆえ、使い こなすには鍛錬か必要だが、それを補 って余りある破壊力と広い攻撃範囲は 魅力的 大きく振りかぶって叩き斬る 動きになるため、その多くは切断系だ。

*** 射程 攻整力 ****

**

攻擊速度 ** ジールド

装備不可



スピア系

両手持ちの武器、非常に攻撃範囲 が広く、高低差の激しい地形など で使用すれば、その利点を最大限 引き出せる。貫通系が主だか、中 には打撃系、切断系もあるため、 組み立て時には注意が必要だ。

外程 **** 好些力 命中率

攻擊液度

シールド

*** ++4 ***

装備不可



アックス系

外程 戦闘用の片手斧。斧というと打撃 数整力 系のイメージが強いかもしれない 命中恋 が、そのほとんどが剣同様、切断 攻緊凍度 を目的としたプレードである。バ ランスも良く、破壊力も乗ね備え シールド た頼れる武器となろう

** *** ****

*** 装備可能

** 54 12 17

林士士

政坚力

命中奉

攻擊速度

シールド



メイス至

明報. 相手を粉砕する事を目的とした打 繋系の代表武器 使い勝手はアッ 命中奉 クス系と同等で、使用できるブレ 攻整連座 イクアーツも同じた。打撃を主と した武器では最も扱いやすいので、 シールト 1つは持ち歩きたい。

*** ++++

** 装備可能

ヘヴィアックス変

両手持ちの巨大な戦斧。一見、打 撃系のようにも見えるが、鋭い切 れ味で相手を一刀両断にする切断 系がほとんど。使いこなしにもコ ツが必要だが、その比類無い能力 を存分に活用したい。

*** ****

**

**

装備不可



ヘヴィメイス系

戦闘用の巨大な鎚 打撃系の武器で最 高の攻撃力を誇る 使い勝手そのもの は切断系のヘヴィアノクスと良く似て いる やはり、その攻撃範囲の広さと 攻撃力か最大の魅力と言えよう。

射程 ..

珍整力 命中率 15整谏度

3/-1/ 1

*** ****

**

**





スタッフ系

片手持ちの社 打撃系の武器だか戦力 としては頼りない。しかし、スタッフ 系器大の利占は、知力を大幅に上昇す る特殊効果 魔法を駆使したいシーン では、スタッフ系の装備か有効だ、

外程

攻整力 命中率 攻坚速度

5-11 h

* \pm

*** 装備可能



クロスボウ系

全武器中最長の射程範囲を誇る自動弓。 お努力は低いが、 うまく地形を利用す れば全く危険を侵さずに相手を倒して しまえる 基本的に貫通系が主流だが、 中には打撃系のものも存在する。

外程

攻整力 命中奉 攻整速度

シールド

* *** **





武器未装備の状態。 当然敵を倒しても 成長しない。全ての武器がDPOになっ た場合の厳終手段ではあるか、攻撃時 にRISK がたまらず、ブレイクアーツ も存在。徒手空拳を極めるのも一脚だ

外程 * 珍整力 4

命中率 攻坚速度 シールト

*** ****

装備可能

グリップやシールドに装着する「秋石!

グリップやシールドには"秘石"をはめ込めるものもある。装着すると、 様々な力が発揮されるようだ。

BLADE

ブレード(刃)部のパーツ。切断系(CUT)、打撃系(BLOW)、貫通系(IMPALE)の各TYPEと、装備した時に振り分けられるボーナス値(STR/INT/AGI/RISK)を把握しておいてほしい。

C=CUT B=BLOW

I = INPALE

タガー 切断系か貫通系のみ、非

切断系が貫通系のみ。非常に軽いため、装備時のリスクは小さく、音点も少ない。上位のダガーであれば、力の向上も大。

アイテム		STR	INT	ACI	RISK
			HAI	ACII -	1/1/31/2
バトルナイフ	C	4	0	-1	1.
スクラマサクス	I	6	()	-1	1 1
9-7	C	8	0	-1	1-
キドニータガー	I	10	0	-1	1
ヘンュカト	C	12	0	-1	1
チンクエティア	I	14	0	-1	1

ソード

レイビア (貫通系)を除き、すべて切断系、比較 的扱いやすいため、装備 による命中率の降下も小 さい。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
スハタ	C	5	0	-2	1
グラディウス	C	7	0	-2	1
レイビア	I	9	0	-3	1
ショートソート	G	11	0	-3	1
フィランキ	C	13	()	-3	1
シャムシール	C	15	0	4	1

ロングソート
すべて切断系。やや大振
りとなるため、リスクや
命中率ではやや不利とな
るが、装備時の力の向上
が著しく、心強い。

アイテム	STR	INI	AGI	RISK
フロードソード C	9	0	-3	1
バイキングソード 🕻	12	. 0	-3	1
カタナ G	15	0	4	1
ワルーンソート G	18	0	-4	1
クレイモアー " 0	21	0	4	2
ツキアヴォーナ 0	24	0	-5	2

スピア 打撃系、切断系、貫通系 でかすべてが続う。それだ け攻撃バリエーションが 豊かである証拠だ。その 射程の長さが最大の利点 となるが、武器としての いランスも決して悪くない

アイテム	STR	INT	AGI	RISK
ロンクスヒア	7	0	-2	2
クレイフ (9	0	-2	2
スコーヒオン	3 11	0	-2	2
コレセスカ	13	()	-3	2
トライデント	15	0	-3	2
オウルハイク	17	0	-3	2

アックス&メイス
アックスは切断系、メイ
スは打撃系が主となる。
ソード系同様、扱いやす
く、武器としてのバラン
スにも倹れている。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ハントア・クス	C	6	0	-2	1
バトルアックス	C	8	0	-2	1
フランシスカ	C	10	()	-3	1
タハルシン	C	12	()	-3	1
ゴフリンクラブ	B	6	0	-2	1
スハイクトクラブ	B	8	0	-2	1
オニオンンエイフ	B	10	0	-3	1
-2 + 1 -2 .1 / h	70	10	()	2	1

ヘヴィアックス

すべて切断系。重量級の 武器であるだけに、装備 によるリスクは高め。命 中率もやや降下する。

アイテム	STR	IMI.	AGI	RISK
ギサルメア・クス		0	-3	2-
ラージクレセント		0	-4	2
バンハーブレード	17	()	-4	2

ヘヴィメイス

すべて打撃系。やはり重 量級なだけにリスクは高 くなる。だが、下位ブレ 一ドでも力のアップは 大

アイテム	STR	INT	AGI	RISK
ランデブェバ	10	()	-3	. 2
カッツバルゲル	14	÷ 0	-4	2
スパイクドモール	18	()	4	2 -
ダルームウイング 1	22	()	-5	2,4

スタッフ

すべて打撃系。最大の特 後は装備による知性のアッフ。リスクも小さいの、で魔法詠唱時には必携 がだ。

アイテム	STR	INF	AGI	
ウィザードタイプ	B 1			
クレリックタイプ	B 2	10	-2	1
サモナータイプ	B 3	15	3	1

クロスボウ

切断系と貫通系。数値データは突出して優れてはいないが、唯一遠距離攻撃ができるブレードだ。

	-			
アイテム	SIR	INI	AGl	RISK
ガストラルボウン	3	()	-3	1
ライトクロスボウ 【		0	-3	1
ターケットボウ B	7	()	-4	2
ウィンドグラスボウエ	9	0 -	- 4	2
クレインクイス~ B	11.0	0	-1	2

GRIP グリップ

グリップ(柄)部のパーツ。STR(力)、INT(知性)、AGI(命中率)、GEM(秘石装填数)が装備時の各上昇値。B(打撃)、C(切断)、I(貫通)は、TYPE別の攻撃力の上昇値だ。武器組上げの指針として欲しい。

	アイテム	STR	INT	AGI	GEM	B	C	I
	シェートヒルト	1	()	-1	()	() =	2]
ロンソダ	スウェットヒルト	1	1	-1	0	0	4	2
クソート	クロスガード	2	1	-1	1	0	6	4
Ser van	サックルガード	2	2	-2	2	()	8	5
	カウンターガート	3	2	-2	1	0	10	7
	ウッドングリップ	1	0	-2	0	4	16	3
スメア	サンドフェイス	1	1	-2	1	6	15	-+
	チェサカンタイフ	2	1	-2	0	8	14	5
フスス	サリノサグリップ	2	2	-3	- 1	10	13	()
	シェンダルメ	3	2	-3	2	12	12	7
	ウットンホール	1	()	-3	()	15	12	5
スヒ	ストクルスボール	2	1	-3	1	15	10	8
ア	ウインクトホール	3	2	-4	0	10	8	11
	ツラメアホール	4	3		2	10	6	14
	シンフルアロー	1	Ó	-1	0	1	0	5
20	スティールアロー	2	0	-1	1	2	0	8
るボウ	ジャペリンホルト	3	1	-1	()	3	0	11
	ファラリカボルト	4	1	-1	1	4	0	14

ARMER 7-7-

身体の各部を守るアーマーとシールド。装備することによって上昇するSTR(力)、INT(知性)、AGI(命中率)の数値だ。シールドのみ秘石をはめ込むことができるので、その数も確認したい。



シールド
敵からの攻撃を直接受け
とめる盾。唯一秘石をは
め込めるタイプが存在す
る防具だ。もちろん、両
手持ちの武器とは併用で
きないので、状況に応じ
て臨機応変な使用が望ま
13. " Trans

名称	STR	INT	AGI	GEM
ハックラー	1	0	-1	0
ヘルタシールト	1	0	-1	1
タージェ.	1	1	-1	0.00
プリノドシールド	2	0	-2	0 .
サークルシールト	2	0	-1	0
タワーシールド	3	0	-2	0
スパイクシールド	2	1	`-2	0
ラダンドシールド	3.	0	-3	1

ヘルム

頭部を守る防具。頭部は 身体の最も重要な部位で あるだけに、なるべくし っかりとした造りのもの を装備するようにした い。

				-
名称	STR	INT	AGI	
バンダナ	1	0	-1	
ベアーマスク	T.	1	-2	
ウィザードバッド	2	1	-2	
ボーンヘルム	2	2	-3	
チェインコネフ	3	2	-3	
スパンゲスヘルム	3	3	-4	
キャバセット	4	3	-4	

ブレストアーマー	名称	STR	INT		a mark
身体を守る鎧。 防御力を	ジャーキン	1	0	-1	-
重視するならば、強力な	ロングコート	1	1	-2	
鎧が必須となるが、回避	ウィザードコート	2	1	-2	
率や命中率は当然低下してしまう。自分のスタイ	キュラッサ	2	2	-3	
ルにあった選択を心掛け	バンデットメイル	3	2	-3	
てほしい。	リンクメイル	3	3	-4	
	チェインメイル	4	3	-4	
*					
レッグスアーマー	名称	STR	INT	AGI	
足を守る防具、足に傷を	サンダル	1	0	-1	
真えは俊敏な行動がとれ	-57	1	1	-2	
なくなる。軽く、そして確実にプロテクトしてく	ロングブーツ	2	1	-2	
れるタイプが当然理想	サイクゥイス	2	2	-3	
だ。	ライトグリーブ	3	2	-3	
	リングレッグス	3	3	-4	
	チェインレッグス	4	3	-4	
グローブ	名称	STR	INT	AGI	
拳を守る小手。左右片方	バンテージ	1	0	-1	
ずつの装備が可能なの	レザーグローブ	1	1	-2	
で、状況に応じた守備固	ジホングローブ	2	1	-2	
めを行いたい。	キュイラッサー	2	2	-3	
	リングスリーブ	3	2	-3	
	チェインスリーブ	3	3	-4	
	ガントレット	4	3	-4	

ITEM THE

アイテムは消費することで特定の効果を得られるタイプと、魔法の呪 文書"グリモア"がある。グリモアは一度使えばその魔法を修得可能だ。

消費アイテム

消費することで、HPや MPの回復や、ステータ ス異常の回復などが行え る。ここに列記したアイ テム以外にも、その存在 が報告されているものも 数多くあり、今後の詳細 なる究明が待たれる

名称

キュアルート キュアバルフ マナルート マナバルブ

修道僧の秘藻 錬全街師の試養 世界樹の涙

特点の祈り 聖事の祝福 天使の微笑み

千里服品

万能草

効果

HP約50回復 HP约100回復 MP約50回復 MP约100回復

HP&MP約100回復 HP&リスク約25回復

「マヒ 回復 「產 回復 1しびれ!回復 「呪い」回復

|マヒ・毒・しびれ!回復 トラッフをマーク

ウォーロックの グリモア

攻撃系の魔法が記された 呪文書、強烈な衝撃波や 雷の矢、灼熱の炎の弾を 繰り出し、敵に大打撃を 与える。

名称

修得できる魔法 列皮のグリモア ソリッドショック 雷矢のクリモア ライトニングボウ 炎弾のクリモア ファイアボール

地音のクリモア ヴァルカンランス 氷牙のクリモア アクアブラスト 関連のクリモア スヒリットサージ 苦吹のグリモア テスラプトベイン

シーアルジーの グリモア

回復系の魔法が記された 呪文書。HPの回復、各種 ステータス異常の回復が 行える。

修得できる魔法 名称

生命のグリモア… ナール

リストレイション 動化のグリモア アンチドーテ 解毒のグリモア

ブレッシング 就明のグリモア

ソーサリーの グリモア

補助系の魔法が記された 一见文書。力や知性、命中 率を一定時間上げたり、 仕掛けやトラップを制御 することなどが可能とな 3.

名称

修得できる魔法 ハーキュリアン 強殻のグリモア 決理のクリモア インライテン 俊敏のグリモア インビゴレイト 優鉛のグリモア フロテクト サイレントスペル 封吹のグリモア フィクセイト

停空のグリモア 解絵のグリモア 「利印のグリモア

アンロック マーク

解析のグルモア アナライシス

エンチャントの グリモア

属性系の魔法か記された 明文書 武器の属性を一 定時間異なる属性に変え ることができる。

2.称 -- . 修得できる魔法 あ空のグリモア **ルプトアタッチ**

恵火のグリモア スパークアタッチ 恵土のグリモアで ツイルアタッチ

恵水のグリモア フロストアタッチ 迫り来るモンスターに対する対処方法 -

6種に分類されるモンスターの特性を把握せよ

魔都レアモンデのモンスターの戦闘能力は極めて高い。だが、リスクブレイカーたるもの、様々な種族の特徴を学び、見極め、そして冷静な判断で弱点を突く賢さも身に付けねばならない。

UNDEAD TOFOR

屍鬼に憑かれた生ける屍。生前の運動能力や知能を今だ有する個体も多く。 確認されている。突然、起きあがって襲いくる者もおり、常に警戒が必要 だ。炎、神聖といった属性に弱い。他、回復系魔法でも攻撃可能。

ゾンビ

動く腐乱死体。元は一般人だった ため戦闘能力は低く、よほどの数 を相手にしない限り恐れる相手で はない 頭部への攻撃が効果的だ。





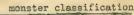
ゾンビファイター 鎧や鬼を装備、生前、 体得した剣枝をを用い て襲いかかってくる。 攻撃力、防御力とも通 常のジンドを追かに液 属する。

ゾンヒナイト かつては騎士とし て活躍していたた め、卓越した能力 を持つ。数が少な くても心してかか

こる必要がある強敵

É.





スケルトンナイト

スケルトンを続べる骸骨の騎士。好 戦的というよりむしろ挑発的。かな りの脅威となりうる相手だ。



疲れを知らず、痛みや恐怖も感じないた め非常に対戦的。群をなして来たら、打 撃系の武器で粉砕してしまおう。

EVIL -S.

魔界の住人、いわゆる悪魔である。その多くは武器、魔法攻撃の 双方に高い耐性を持ち、知力にも優れた厄介な種族だ。また、彼 らに作られたモンスターもこの種族に分類される。

リッチ

悪魔との契約により、不死と究極 の魔力を手に入れた邪悪な風術師。 空間を自在に移動し、高位の魔法 を唱えてくる。

デュラハン

悪魔が憑いた首なと 甲胄。驚異的な攻撃 力と魔法を使いこな す。補助魔法を用い、 弱点の腹部を狙



HUMAN ===

デミヒューマン(亜人類)と呼ばれるいわゆる鬼、妖精の類い、様々な 武器を使いこなし、中には魔法を使いこなす知能を持った者も存在 する。これといった弱点もないが、逆にずば抜けた能力があるわけで はない。冷静さを失わず、慎重に立ち向かえば、さして恐れる種族 ではない。

ゴブリン人の子供大

人の子供大の妖精。後 敏な動きで迷宮内を駆 け、様々な武器を手に いくる。コブリン様 知能が低いがコブリン リーダーは魔法もの う 、質通系の武器が有 効

オーク・ハー・これが

豚の姿をした小鬼。知能が低くと動きは愚鈍ながら力は強い。オークリーダーは魔法も唱え、なめて掛かると痛い目に遭う。貫通系の攻撃に弱いが、意外にも魔法の耐性は高い、



PHANTOM JOSEPHA

"不完全な死"により現世をさまよう魂、そして精霊などに代表されると りとめのない存在。予測不能な移動を繰り返しつつ、強力な魔法を唱え てくる。実体が不確かなため、生半可な武器ではわずかなダメージを与 えることすら難しい。この種族を葬り去るには、個体ごとの弱点となる 磁性魔法をうまく使っていくより他にその術はないだろう。

ファイアエレメンタル 炎を引る情報 宙を 滑るように移動、強 力な炎の魔法を連発 してくる。無論、水 の属性か引点になる

イフリート

神をも恐れぬ炎の化身。 炎を意のままに操る最高 峰の難敵だ。無傷でその 鰯いを終わらせることは 難しいだろう。

ゴースト

現世に未練を残す魂の集合体 自在に空間移動を行う。補助魔法の駆使、鍛え上けた武器、神聖系の魔法で対抗したい。

BEAST U-AF

魔界に巣くう獣たち。相対的には小型で、知能の低いモンスターが多い。だが、パワー、スピードなどの身体能力が頭抜けた個体も存在する。

バット

吸血コウモリ。戦闘力 は低いが群をなして襲 ってくるため注意が必要だ ヘルハウンド

地獄の番犬。炎の息が脅威と なる、突き、水・神聖属性に

もろきも

クラブジャイアント 巨大な蟹の化身。全身 甲羅に覆われ、練 度の低い武器で は歯が立たない。

オーガ 身の丈3mを越える喰人鬼 並外れたパワーとスピードを兼ね備えている。中には高位の魔法を操る者も

ミノダウルス 牛の頭と下半身を持つ半入半

獣。知能は極めて低いが、ケ タ外れのパワーと並外れたリ ーチが武器 頭部が弱点

DRAGON ドラコン

高い知力と、圧倒的な戦闘力を誇る種族。純血種は鱗の色とブレスによって種類を見分けることができる。弱点と呼べる部位はあるものの、 驚異的な生命力を持つため、その死を確認できた者はほとんどいない。

ドラゴン

見上げるほどの巨体と、高い知性を持つ伝説の竜。 灼熱のブレスと、強鞠な尻尾による一撃は、死国への招待状だ。 、機部が弱点。

ワイバーン

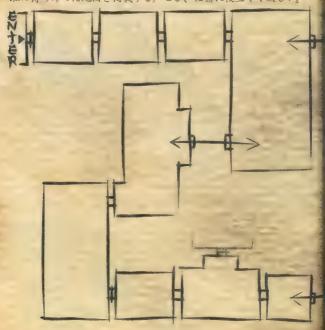
公爵邸占拠事件でも目撃された巨 大翼を持つドラゴン亜種。 純血 種よりやや劣るが、強力なブレ スを吐く。

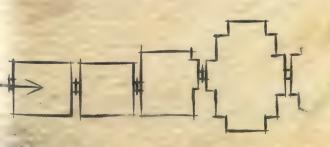
フロストドラゴン

全身に冷気をまとったドラゴン。 凍でついたブレスですべ てを水の世界へ誘う。 任務を遂行するにあたっての特記事項

任務成功のための必須知識

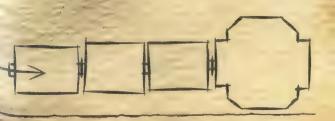
最後に、レアモンデ捜索のために知っておきたい事柄及び、調査 班の持ち帰った地図を掲載する。ぜひ、任務に役立てて欲しい。

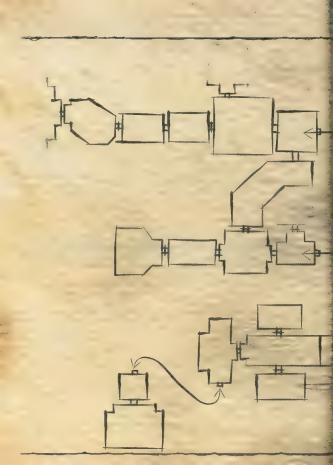




地下連路の見取り図にこれ

バレンディア国からの入り口はワイン貯蔵庫。その先は、いくつもの 部屋が連なる地下通路が続いている。その詳細は未だ謎だ。







武器の性能を最大限発揮せよ

武器の性能を最大限に発揮できる状態は、いうまでもなくDPとPPが ともに最大値となっている状態である。例えばそれは、DP最大PP最 小時と比べると、実に倍近い痛手を敵に与えられる。だが、DPは攻

撃の度に減り、逆にPPは攻撃の度に溜まる数値…、たが、実はこのジレンマを解決する方法が1つだけある。攻撃時にDPを回復するアビリティ、デインダメージの活用である。チェインアビリティの発動には高い技術が必要となる。すべてけあなたの修練次算なのだ



己の腕を確認できるリスクブレイカーランク

魔都レアモンデを極限まで探索し、リスクブレイカーランクを極めようとする者たちよ。諸君の日頃の功労に敬意を表し、幾ばくかの情報を授けよう、このランクは、基本的にはスコアによって上がっていく

のだが、ハイスコアを出すにはちょっとした工夫が必要となる。例えば、回復アイテム、回復魔法を使わずに戦い続けるとか、ディフェンスアビリティを必ず成功させつつ戦い続けるとか。上位ランクへの道は遠く、そして険しいのである。健闘を祈る!





PLACE	MEMO		Pullman 1941
LIMOD			
		pper not to the second	promise and the second
	\$4000000000000000000000000000000000000		g-ta-n-special and the special
		Samuelle The Samuelle Company of the State o	
	State Augustum con contributation, and contribute to the contribut		
			-33
			marine - marinet
			prof To an Evaluation with larger
			per la se distinguisse de
			annonina developi eliterase
	Productive State of the State o	The same of the sa	and the second second
		4	
	physical and the second		mp
			Bly
	And the second s		

PLACE MEMO

LACE	1	MEMO
		And the second s
		Special Control of Special Contr
		And the state of t
		SANA SUPPLESSOR OF CONTRACTOR OF A ANNUAL PROPERTY OF A SUPPLESSOR OF THE PROPERTY OF THE PROP
		Application and the second sec
		Springer Secure Construction or Constituting Secure 1. New York Stranger Secure

PLACE MEMO



-	-	-	-		***************************************	-	Performance and Performance an
PLACE	М	EMO					
		-			-	W	ment a material
			minute merculative				Marriaga de California de Cali
			reference destruction				
			-			Promoden shame	***************************************
						The Particle street	or had brown addition
		-			The sale of the sa	PENSON HARMA WANTED STANDARD	PRINCIPLE OF THE PRINCI
			male or molley-sire		Mile day are an annual filter		P P P A LOS STATES STATES AND STA
						Name of the Party	TTTIME BARRET ARREST
		-					hange or the factor of the second comments and the second comments are the second comments and the second comments are the sec
		-				diverse address production of the state of	THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.
				-	The state of the state of	-	Marrie S. Ader addard Control Springers.
			andress and an arrangement				The state of the s
						-	

MEMO PLACE

PLACE	мемо
	The second secon
	And the state of t
	Additional Control of the Control of
	Principal description of the des
	· -
	Production of the control of the con
	producerosistados estra procuración, su consustamentos en consustante estálecturas estálecturas estálecturas en consustantes e
	# The Association of the Associa

MEMO PLACE



PLACE	MEMO	
	Mark and the state of the state	
	and a second representation and a second	

	ADDER AND STORY OF THE PROPERTY OF THE PROPERT	Total Total
	PROTECTION OF THE PROTECT OF THE PRO	
	Alpha addition of the same at the same	
	Particular Particular Addition	
	-	
	PROGRAMMENT CONTRACTOR AND	to had agreement, and the hands on the design of the second of the secon
		page .
	And half and recognition and half and the	and the state of t

PLACE MEMO SCENE

PLACE	MEMO	AND DESCRIPTION OF THE PERSON
I DENT	acoaco	
		And the second s
	-	geringen in sparkmingen etigheneigen mingstagsmingsvarappropriation och minghtungsvar No. No.
		и
	-	
	MICHAEL PROPERTY AND ADDRESS OF MARKET	
	-	
	-	

		A Property of State Stat
		The second secon
	CONTRACTOR	

Miles and the Control of the Control	AND THE RESIDENCE OF THE PARTY
PLACE	MEMO
· 4 ₁₀ .	
*40.	
*	
-	

PLACE	MEMO	allbrane tipele
		The state of the state of
	William and the complete co	
		-
	Manual of Manual Annual State of Manual State of Manual State of Manual State of Manual State of Annual State of Manual State	
		The state of the s
	Admit. Admit. Ber en ser aus ein zu aus der zusten zu einem der entre geste aus der zu gerönkenten der einem d	To A Re Filler applican
		ernun sen sentre militares

PLACE MEMO

STATE OF THE PERSON.	and a second	-	~		-	The state of the s	
PLACE	N	EMO					
		-					Market A. Hardellin, Stepan
			ray Phasalton				
							The state of the said be set
					-		THE PARTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDRESS
		-					
		-					To see the second
			representation as deal			manufacture and the	and a particular to process
		-					
						Appear Name of Street, or other Persons, or othe	annum mulius as miner continue
			***************************************			Autorian States	
						MARKET AND APPROPRIATE	e-sen refrigerings reggis an
		-	~ ; .	-12		Topic year	
						-	
		-					

Wand Address and	
PLACE .	MEMO
•	
www.	
	Control of the Contro
-75	

1 1 61.

PLACE MEMO	apartus de la constitue de la
	-
	marine - marine
	Follow V
	·
And improprient and a second an	
	marrier and Alexander additional
Spirite of the second s	
	and the second second
	gp

PLACE MEMO SCENE

at this stage

District Control of the Control of t	and the second section of the	-		The second second second	page.
PLACE	MEMO				
	-				and and
					-
	-				-070-1107
	***************************************				-
	-				40 1
	American		COLUMN TAXABLE TO THE AMERICAN	pro-mandental and mades, 10 (00) in print, and	170
					-
					plikering
	to generalize the same				
11 - 1 WI 6	employ duran				all fupu en
C12 -					
			manufacture of the second	manuscriptument "Note the American Street And Applications of	office was
	-				
	******				Attento
				thy disserting the property of the state of	oblev-e
					disease
	-				and the same
				m.F. Ten	mi f

100-realth-alled COPPA	Calladian Marcalland			
-		~~~		-
PLACE	MEMO			
		water adjust the same		
	Sand Land Control			
	-			garnery acceptable had been been all house of the
	pp-(A-475-000-000-000-000-000-000-000-000-000-0			
* *	****			
in				
	-			
		1 5774	F . 157	
-	-			and the second s
	-			
	=			
	mont and the second			
- 3				
	*	PART AND A SECURITY OF THE PARTY OF THE PART		
200	gant a strangenous			
		-		
	-		-	and the second s

SCENE

at this stage

Mala Maria	Manda A andred	
PLACE	WE	MO
	-	
	_	
	_	
	-	
	-	
	-	
	_	thin and the second
	_	
	-	
	**	
	_	
	_	
	-	
	-	

TO THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN	AND ASSESSMENT OF THE PARTY OF
THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDR	
PLACE	MEMO
•	
· Maryon	
7-0-6	Emily (Manusching Chapter Chap
	All described the second section of the section of t
•	

2CEVE

at this stage

PLACE	The state of the s	MEMO	~		The second	A. Berlittly-addisonate-latelyte
						Annual Control of the
						M
		-		- Allendar		and the state of t
		-		 		approximation of the second section of the section of the second section of the section of
						- 33
				 		and and an area of the
				 	-Junealineary Santa S	ogn 1 og som nit had geleggerungstaden.
		Miles of the second	-	 		annet - Salvadopria - Lauka aku pikilipri auditina - ik
		-		 		
		***************************************	Waterlands and	 and and appropriate		d of the second of the second of the second
			and a	 		an made on the desired within
		-	-	 		
		-		 		discrepance of the section of the se

MEMU PLACE

















save data

NO.		SAVE POINT ()
MAP:	%	SAVE:	CLEAR:		
HP:		MP:	TIME:	:	***************************************
MEMO:					

EAR:		
APART :		
PIME:	:	:
	TIME:	TIME: :

1	No.		SAVE POINT ()
	MAP:	%	SAVE:	CLEAR:	
4	HP:		MP:	TIME: :	:
1	MEMO:				1

-	-			,,,,,
NO.		SAVE POINT ()	A.
MAP:	%	SAVE:	CLEAR:	A Land
HP:		MP:	_ TIME; : :	Sales &
MEMO:			The second secon	-
[water the same of the same o			_ ^	ш

10.		SAVE	POINT (The second second)
AP:	\$	SAVE :		CLEAR:	************	
P:	1	MP:		TIME:	:	:
EMO:			_ `			
	AP: F:	AP: %	AP: % SAVE: P: MP:	AP: % SAVE: P: MP:	AP: % SAVE: CLEAR: P: MP: TIME:	AP: % SAVE: CLEAR: P: MP: TIME: :

NO.		SAVE POINT ()
WAP:	%	SAVE:	CLEAR:		*************
IP:		MP;	TIME:	:	
MEMO:			Annual Control of the		
NO.		SAVE POINT ()
MAP:	16	SAVE:	CLEAR:		
MARC :	70	MP:	TIME:		
HP:					

NU.	Anna car processor	SAVE PU	INT (2)
MAP:	*	SAVE:		CLEAR:		
HP:		MP:		TIME :	;	<u> </u>
MEMO:	-	and the second s				

in the	NO.	SAVE	POINT () }
1	MAP:	% SAVE	CLEAR:	
4	HP:	MP:	TIME: : :	
3	MEMO:	The way have been a second		{

- some constitution of the second	CLEAR:		ages, il adoressed a del topo a topo a
	TIME:	:	;



NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE MAME ADDRESS TELEPHONE PROLATION NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE DAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE



AL AL MANAGEMENT OF THE PROPERTY OF THE PROPER	and the second s
NAME	and the last conference with the
ADDRESS	
TELEPHONE	
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	And the second s
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	 Bridgett C.
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	 The state of the s
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	Mary Manager Street,

NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE



NAME	No. of the last of
ADDRESS	
TELEPHONE	PROTO
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	PROTO
NAME	. }
ADDRESS	PHOTO
TELEPHONE	
ADDRESS	
TELEPHONE	2000
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	

NAME " ADDRESS A transfer TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME ADDRESS' TELEPHONE NAME ADDRESS TELEPHONE NAME " ADDRESS TELEPHONE

personal data

NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	PHOTO
NAME	
ADDRESS	
TELEPHONE	A Committee of the Comm
NAME	
ADDRESS	00
TELEPHONE	
NAME	
ADDRESS	PHOTE
TELEPHONE	
ADDRESS	
TELEPHONE	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
THIEFHORE	The state of the s





NAME

ADDRESS

TELEPHONE

FAX

PORTABLE

E-MAIL

BLOOD TYPE

BIRTHDAY

OTHER INFORMATION

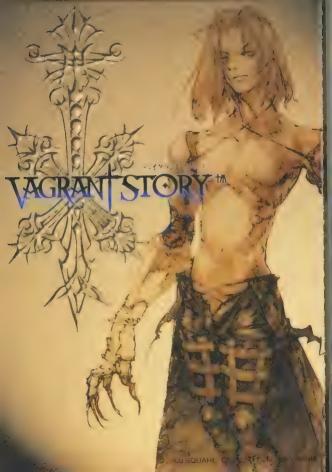
TAGRAN STORY IN

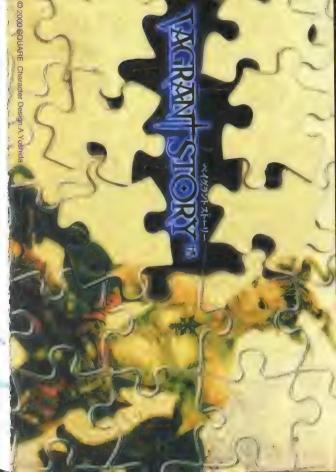
SQUARESOFT

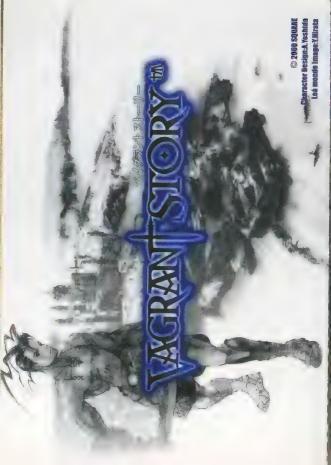
© 2000 SQUARE Character Design A.Yoshida Leá monde Imane:Y.Nírata



© 2000 SQUARE Character Design A Yoshida













ANDIAN ZIOKA.